



Institut Dickinson – Europe Centrale

Depuis le milieu du XXe siècle, l'institut Dickinson s'est spécialisé dans la centralisation, l'étude et les tentatives de soins des maladies mentales, principalement la schizophrénie. Quelques huit cent malades occupent chambres et cellules dans des conditions carcérales. Les libérations sont rares et souvent un individu ne quitte l'établissement que dans une boîte en planches.

Tour à tour sous administration soviétique puis tchèque, l'institut est aujourd'hui toujours à Prague, sur le boulevard Karlova (près du pont Charles Bridge) et il est géré par des fonds privés, tant américains que chinois et moyen orientaux.

Le Monde

Il sera facile aux joueurs d'entrer dans le monde de *IES*, car il suffit de reprendre celui que nous avons connu dans les 80's. À quelques détails près : l'Europe ne forme qu'un bloc, de l'atlantique aux confins des contrées russes, de la Norvège à la pointe de l'Italie. Une seule confédération, un seul gouvernement mais toujours une multitude de différences et de non acceptation. Le terrain de jeu privilégié devrait rester l'Europe Centrale, gardant à l'esprit que les PJ ont un lien très fort avec l'institut Dickinson. Ils y ont été « soignés » ou envisagent d'y faire un passage thérapeutique. Les USA aussi ont changés : divisés en deux, les états du nord se sont joints au Canada en une puissance riche et protectionniste alors que ceux du sud ont annexé toute l'Amérique Centrale lors de la guerre de 1973-1976 et peuvent maintenant, avec fierté et mourant de faim, faire partie d'un tiers monde qui perd de plus en plus de terrain. Seul le Texas fait exception, administré par des fanatiques religieux qui échangent or noir contre nourriture et autres produits de nécessité. L'énergie électrique est bien plus développée que ce que nous avons connu et connaissons encore (voiture, bateaux, motos...). Pas de téléphones portables ou d'ordinateurs personnels, pas de réseau type internet.

Pour Jouer

Il n'existe pas de scénario type pour *IES*, tous les scénarios peuvent convenir. Le système de gestion de la Bascule (voir plus loin) fait que le principe même du jeu se fera jour lors des scènes importantes d'un scénario construit normalement. Action ou réflexion, seules vos affinités comptent.

IN EXTENSO SCHIZO

Dans *IES*, les joueurs incarnent des personnages issus de tous horizons. Si vous préférez les campagnes « action », alors ils seront soldats ou membres d'une quelconque force d'intervention ; si vous jouez plutôt « enquête », alors ils seront journalistes, enquêteurs ou juristes... L'important est que vous retrouviez votre ambiance habituelle à la table de jeu, mâtiné d'un environnement *IES* bien sur, les PJ étant des patients occasionnels de l'institut Dickinson.

Chaque personnage est représenté par deux caractéristiques : CORPS et MENTAL. Le total des deux caractéristiques doit être égal à 14 et aucune ne doit être inférieure à 4. Le Corps permet de gérer tout ce qui est physique et le Mental tout ce qui est intellectuel. Une troisième valeur est nommée « Bascule ». Elle représente l'état de troubles mentaux dans lequel se trouve le personnage. Au début du jeu, chaque PJ dispose de « X » points de Bascule (voir ci-dessous) :

		Mental							
		4	5	6	7	8	9	10	
Corps	4								7
	5						6		
	6					5			
	7				4				
	8			5					
	9		6						
	10	7							

Lors de chaque action stressante ou émotion forte (cf MJ), lors de chaque échec (aux jets de dés), le PJ peut engranger un ou deux points de Bascule. Pour chacune des situations citées (ou toutes celles que le MJ jugera utile), le joueur lance 1d6 : si c'est un chiffre pair qui sort, alors rien ne se passe. Si c'est un chiffre impair, alors :

-si 1 : le PJ ajoute 2 points à son score de Bascule.

-si 3 : le PJ DOIT rapidement appeler son analyste / confident sous peine d'entrer en crise de nerf (appel la personne concernée à l'institut dans l'heure qui suit).

-si 5 : le PJ ajoute 1 point à son score de Bascule.

Quand le score de Bascule atteint 10, le PJ bascule dans la schizophrénie. Il pense ou agit à l'envers de ce qu'on lui connaît d'habitude, il peut perdre tout sens moral, devenir cruel et perfide ou au contraire s'aliéner dans une débilité destructrice. À ce moment là, pause café sauf pour le MJ et le PJ concerné qui prennent ce petit moment pour créer et définir un personnage qui

puisse symboliser cet aspect de la maladie et cette tournure mentale. Le Joueur interprète ce nouveau perso jusqu'à ce qu'il retrouve celui de départ.

Pour ce faire, le processus est le même : chaque échec, chaque situation de stress ou que le MJ considère comme telle pour le PJ génère un jet de 1d6 : si c'est un chiffre impair, rien ne se passe. Si c'est un chiffre pair, alors :

-si 2 : le PJ retire 2 à son score de Bascule

-si 4 : le PJ retire 1 à son score de Bascule

-si 6 : le PJ reste à 10 en Bascule.

Un PJ qui reste à 10 en score de Bascule est profondément instable. Chaque Échec ou stress le verra victime de sa schizophrénie. Le MJ peut lui faire créer jusqu'à 4 PJ aux mentalités différentes et c'est au hasard que le joueur endosse sa prochaine identité jusqu'à ce que sa raison bascule de nouveau. Au cours des parties suivantes, on ne recrée pas les personnalités, on « pioche » dans le préexistant et on ne crée d'autres facettes mentales qu'après.

Avec ce système, les crises sont plus fréquentes une fois la première passée.

Chaque action est résolue en confrontant le résultat de : valeur de la caractéristique appropriée + 1d10 à un degré de difficulté donné par le meneur de jeu.

Degré de Difficulté :

6	très facile
9	facile
12	moyenne
15	difficile
18	très difficile

Un jet supérieur ou égal au DD est une réussite.

Il n'existe pas de liste type de compétences ou de capacités. Vous êtes invités à jouer sur les descriptions et explications pour que les actions envisagées soient claires et précises. Le MJ peut ensuite définir le degré de difficulté.

Il peut être difficile d'accepter de changer radicalement son interprétation lorsqu'on est victime d'une Bascule, mais tout le sel est là justement : on peut gérer « X » PJ et on doit faire en sorte que leurs actions s'imbriquent.